

GRAU EN MÀRQUETING I COMUNITATS DIGITALS

501120 - GESTIÓ DE PLATAFORMES DIGITALS

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Mònica Juliana Oviedo León
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Alex Araujo Batlle <aaaraujo@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català

Les presentacions i les classes són en català. Els materials de suport, casos o activitats, poden estar en català, castellà o anglès.

Competències que es treballen

Bàsica

- CB5. Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Específica

- CE9. Aplicar les eines tecnològiques per a l'aprofitament dels recursos del negoci a través del Màrqueting.
- CE13. Identificar les eines bàsiques de l'e-Màrqueting.

General

- CG1. Ser capaç de treballar en equip, participant activament en les tasques i negociant davant opinions discrepants fins arribar a posicions de consens, adquirint així l'habilitat per aprendre conjuntament amb altres membres de l'equip i crear nous coneixements.
- CG2. Ser capaç d'innovar desenvolupant una actitud oberta davant el canvi i estar disposats a re-avaluar els vells models mentals que limiten el pensament.

Transversal

- CT4. Dominar les eines informàtiques i les seves principals aplicacions per a l'activitat acadèmica i professional ordinària.

Descripció

Al finalitzar l'assignatura, l'estudiant serà capaç de:

- Identificar i conèixer els diferents elements que cal tenir en compte a l'hora de posar en funcionament un projecte web..
- Conèixer les possibilitats de les diferents plataformes digitals actuals segons els seus usos així com la relació entre els diferents elements que n'optimitzen el seu ús en base a una finalitat determinada.
- Muntar, configurar i gestionar una plataforma web tant pel que fa al l'ús d'aquells elements propis de cada gestor com de la capacitat per editar elements de manera manual.
- Plantejar un projecte triant, desplegant, configurant i gestionant una plataforma digital encarant-la a uns determinats objectius

Resultats d'aprenentatge

Dominar les eines tecnològiques bàsiques per a l'aprofitament dels recursos d'e-Màrqueting, i xarxes socials com a suport a la presa de decisions empresarials

Metodologia de treball

Sessions teòriques

MD1. Classe magistral: Sessions de classe expositives basades en l'explicació del professor en la qual assisteixen tots els estudiants matriculats en l'assignatura

MD3. Presentacions: Formats multimèdia que serveixen de suport a les classes presencials

Aprenentatge dirigit

MD5. Seminari: Format presencial en petits grups de treball (entre 14 i 40). Són sessions lligades a les sessions presencials de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica de l'assignatura i en la qual la participació de l'estudiant és clau

Aprenentatge autònom

MD9. Resolució d'exercicis i problemes: Activitat no presencial dedicada a la resolució d'exercicis pràctics a partir de les dades subministrades pel professor

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent. El TecnoCampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Continguts

Tema 1. Fonaments de la web i llenguatges de marcatge

- Protocols i tecnologies de la WWW.
- Webs estàtiques i webs dinàmiques. Característiques i llenguatges.
- Introducció als llenguatges de marcatge. HTML i CSS.
- Els elements principals d'un projecte web. Infraestructures i identificació.
- Allotjaments web. Característiques .
- Els Dominis. Característiques.

Tema 2. El projecte web. UCD

- El disseny centrat en l'usuari (UCD).
- Definició de necessitats i objectius del web.
- Detecció de funcionalitats i continguts.
- Estructura de la informació.
- Disseny visual i d'interacció.

Tema 3. El projecte web. Wordpress

- Introducció als gestors de contingut Opensource.
- Configuracions generals.
- Els continguts. Pàgines, entrades i menús.
- Les funcionalitats. extensions principals.
- Integracions verticals. Woocommerce.
- Les plantilles i els ginyes. Finestres a Wordpress.

Tema 4. El projecte web. Avaluació i rendiment

- L'usabilitat. Característiques i principis.
- L'accessibilitat. Característiques i principis.
- El disseny responsive. Mobilitat i multiplataforma.
- Introducció al SEO.
- Eines d'avaluació i rendiment.

Activitats d'aprenentatge

- AF1. Sessions teòriques
- AF2. Seminaris
- AF3. Treball en grup
- AF4. Treball individual
- AF5. Estudi personal
- AF7. Tutories presencials

Sistema d'avaluació

Proves presencials escrites (40%)

- 20% SE4. Prova parcial HTML & CSS
- 20% SE4. Prova final CMS

Activitats d'avaluació continuada (60%)

- 40% SE1 + SE2 Projecte CMS
- 20% SE1 + SE2 Activitats individuals a l'aula

NOTA:

- Cal que la nota resultant de les proves presencials escrites sigui igual o superior al cinc per poder fer mitjana amb l'avaluació continuada. (Cal que la nota mínima de cadascuna de les dues proves presencials escrites sigui de 3,5 per poder fer mitja entre elles).
- Al període de recuperació només es podrà recuperar el 40% corresponent a les proves presencials escrites. Les activitats de l'avaluació continuada no són recuperables.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Andy Williams (2019). "Wordpress for Beginners: A Visual Step-by-Step Guide to Creating your Own Wordpress Site in Record Time, Starting from Zero!" Ed. CreateSpace Independent Publishing Platform
- Steve Krug (2015) "Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability". ADDISON WESLEY LONGMAN INC DIV PEARSON SUITE 300

Complementaris

Bibliografies

- Jeff Gothelf (2014) "Lean UX". UNIR EDITORIAL